1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介
3 操作方法
4 1Pと2Pの切り替え
5 ゲームの始めかた
6 ゲームの終わりかた
7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた
9 画面の見かた
10 アイテム

困ったときは

11 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『バイオミラクル ぼくってウパ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの⚠を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

警　告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この電子説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©1988 Konami Digital Entertainment
ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-TDXJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『バイオミラクル ぼくってウパ』は、主人公の「ウパ」を操作して、妖精からもらった「ガラ＝スウォード」で敵を倒しながら進むアクションゲームです。

ものがたり

むかしむかし、ルアクーヨ王国に、王子さまが生まれました。王さまは、王子の名前を勇者“ウパラート”にちなんで…“ウパ”と名付けました。
生まれて一ヵ月後には、ウパ王子はハイハイができるようになり、王国の大賢者・ラムシーニは…「王子さまはタダのお人ではあられない!!」…と言いました。
ウパ王子はいつも明るく、ナカナカのいたずらっ子でした。
ある日のコト――。
ウパ王子は、つぼを割ってしまいました。
そのつぼには勇者・ウパラートが閉じこめた、人の夢を盗む魔獣・ザイーが入っていました…。
つまり、ウパ王子はザイーを外へ放してしまったのです。
さあ、たいへん。ザイーは人々の夢を次々と盗んでいきました。
しかし、ザイーには、ウパ王子をはじめとする赤ちゃんの純真な心には手が出せませんでした。
それならば、とザイーは国中の赤ちゃんをさらっていきました。

ところが…　ウパ王子だけは城にかくれていたので、ザイーは気づきませんでした。
あとに残ったのは無気力な大人ばかり。
「このままでは滅亡してしまう!!」
悲しみにくれるウパ王子の前に、妖精があらわれました。
「私を外へ出してくれて、ありがとう。私はあのつぼの中にまちがって入ってしまった妖精なの…」
「でも、どうして今ごろ出てきたの?」
「えっ!? それはね、このガラ=スウォードを作っていたから。これを使えるのは、純真な心を持つ者だけなのよ! ザイー退治には絶対に役立つわ。」
妖精に、ザイー退治をたのまれたウパ王子はガラ=スウォードを手に旅立つのでありました! ウパ王子の大冒険のはじまりはじまり…。

3 操作方法

ワールドでの操作方法

移動	✚
ジャンプ	Ⓐ
泳ぐ	Ⓐ（水中シーン）
ガラ＝スウォードを使う	Ⓑ
ゲームの一時中断・再開	START

その他の操作方法

選択	SELECT
決定	START

✚と◎、ⒷとⓍ、SELECTとⓎは同じ操作ができます。

4 1Pと2Pの切り替え

Ⓛ+Ⓡを同時に押しながらⓎを押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

START を押すと、ゲームが始まります。

6 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

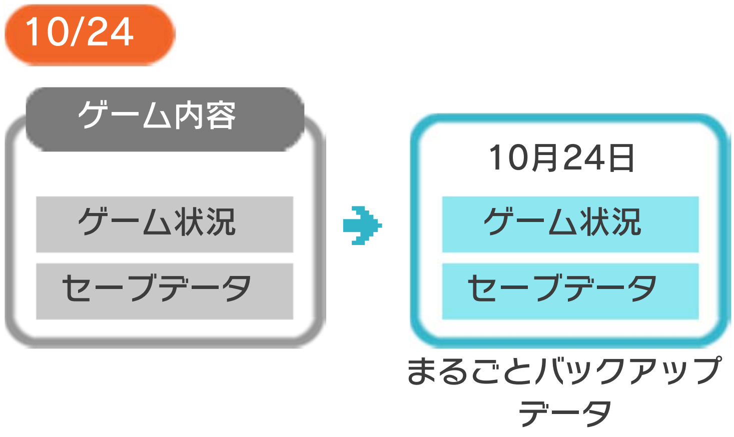
ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

（例）

❶ 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ（➔）します。

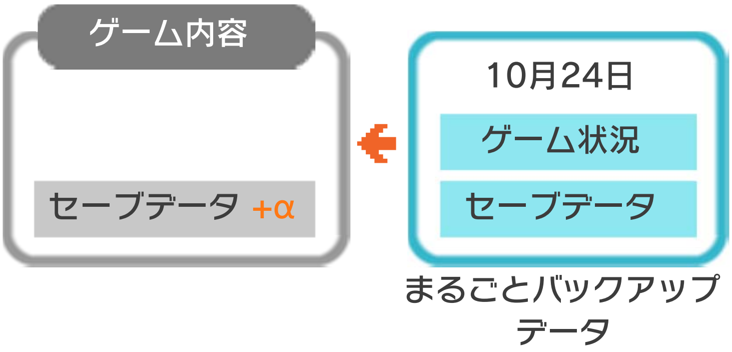


❷ 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28

❸ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ（🡸）

10/28



❹ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（+α）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。
VCメニュー表示中にⓇ＋START＋Ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた

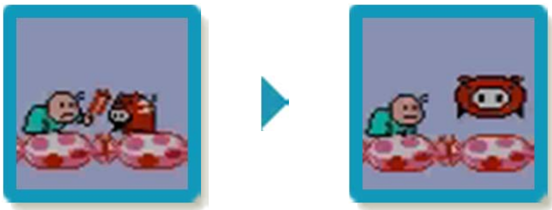
ガラ=スウォードを使って敵を倒しながら、7つのワールドを進みます。

ワールドクリア

ワールドは3つのエリアに分かれています。エリアの最後に現れる宝箱 をガラ=スウォードで開けると、クリアとなり次のエリアへ進みます。3つめのエリアをクリアすると、次のワールドへ進みます。

ガラ=スウォードを使う

ガラ=スウォードで近くの敵を叩くと、ふくらませて浮き上がらせます。ふくらんだ敵を利用すると、攻撃したり上に乗って移動したりできます。



※ふくらんだ敵は、しばらくするとはじけていなくなります。

ふくらんだ敵で攻撃する

ふくらんだ敵は、頭突きで飛ばせます。飛ばした敵をぶつけることで、別の敵も倒せます。

※飛ばした敵は、壁に当たると跳ね返ります。跳ね返ってウパに当たると、ライフメーター（→9）が減ります。

ふくらんだ敵に乗る

足場にしたり、ジャンプでは届かない高いところへ移動したりできます。

※上に乗っているときに敵がはじけると、ライフメーターが減ります。

高いところから落ちると

高いところから落ちると転んでしまい、しばらく動けなくなります。

ミスとゲームオーバー

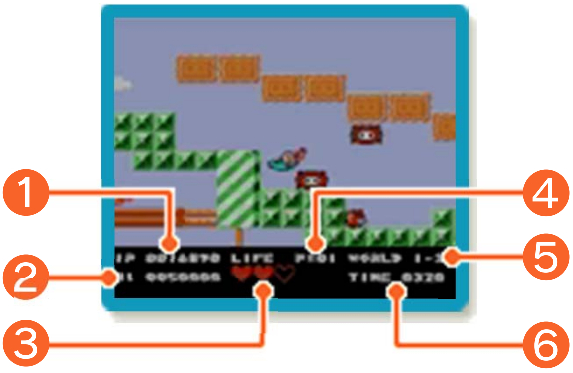
プレイヤーの残り数（→9）が0のときにミスをするとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。次の場合にミスとなり、残り数が1減ります。

・ライフメーターがなくなる。
・穴に落ちる。
・エリアの残りタイム（→9）が0になる。

コンティニュー画面

SELECT で項目を選び、START を押します。「YES」を選ぶと、ゲームオーバーになったワールドの最初から再開します。「NO」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

9 画面の見かた



① スコア

敵を倒したりアイテム（→10）を取ったりすると増えます。

② ハイスコア

③ ライフメーター

敵やトゲに当たったりすると減ります。

④ プレイヤーの残り数

⑤ 現在のワールドとエリア

⑥ 現在のエリアの残りタイム

時間とともに減っていきます。エリアをクリアすると、スコアに加算されます。

10 アイテム

ガラ=スウォードでブロック を壊すと、アイテムが現れることがあります。敵を倒すと現れることもあります。

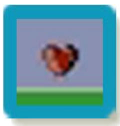
ほにゅうビン

ライフメーターが1つ回復します。

ミルク

ライフメーターが満タンになります。

ハート

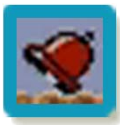


ライフメーターが満タンになり、最大値が1つ増えます。

りんご

スコアが増えます。

ベル



しばらく無敵になります。
※無敵になっている間は、ガラ=スウォードは使えません。

なまずブロック

押して下に落とすと、画面内の敵をすべて倒せます。

砂時計

しばらく敵が動かなくなります。

1UP

プレイヤーの残り数が1増えます。

11 お問い合わせ先

『バイオミラクル ぼくってウパ』
に関するお問い合わせ先

株式会社
コナミデジタルエンタテインメント

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。